



Lomera

522.271





Lomera (lotto-memory-raadselspel)



Leerdoelen

- ontwikkeling van de visuele waarneming
- stimulering van het visueel en auditief geheugen
- uitbreiding van de passieve en actieve woordenschat
- sociale ontwikkeling (stimuleren van de samenwerking)

Inhoud

- 4 themaborden met thema's:
zandbak - knutselgerei - voeding - voertuigen
- 64 losse kaarten: 32 (4 keer 8) met □ als symbool
32 (4 keer 8) met ■ als symbool

Opbouw van de spelen

Lottospel

4 themaborden - 32 kaarten met symbool □. Het spel wordt bij voorkeur gespeeld door vier kleuters. Iedere kleuter krijgt een themabord. De kaarten liggen omgekeerd op tafel. Om de beurt keren de kleuters een kaart om. Als de kaart voorkomt op het eigen themabord, wordt ze op de juiste plaats gelegd. De identieke voorstellingen bedekken elkaar. Als de kaart niet voorkomt op het eigen themabord wordt ze opnieuw gekeerd. Deze kaart mag niet gekozen worden door de eerstvolgende speler. Wie het eerst het eigen themabord volledig kan bedekken, wint het spel.

Memoryspel

Er kan gespeeld worden met 8, 16, 24 of 32 paren (symbool □ en ■). Zo kan de moeilijkheidsgraad geleidelijk verhoogd worden. De kaarten liggen willekeurig omgekeerd op tafel. Om de beurt draaien de kleuters 2 kaarten om. Bij de vorming van een duo mag de speler de 2 kaarten houden. Als de kaarten geen duo vormen worden ze op dezelfde plaats teruggelegd, omgekeerd op tafel. Wie de meeste paren verzamelt wint het spel.

Bingo-raadselspel

De spelleider heeft 32 kaarten met symbool □ omgekeerd op elkaar. Vier kleuters hebben elk 8 willekeurige kaarten met symbool ■. De vier kleuters plaatsen de 8 kaarten in een spellenhouder. De spelleider beschrijft iedere kaart, stap na stap. Vb: het is eetbaar, het heeft een schaal, het is wit, het heeft een dooier, je eet het met een lepeltje, enz. De kleuter, die de kaart heeft roept BINGO, raadt de kaart en krijgt ze bij een correct antwoord. Per kaart mag elke kleuter één keer raden. Indien de kaart door niemand geraden wordt, schuift de spelleider ze onderaan de stapel. De gewonnen kaarten worden per paar gelegd. Wie als eerste 8 paren kan raden, wint het spel. De winnaar wordt nu spelleider.



Lomera (lotto-memory-guessing game)

Learning goals

- Development of visual perception
- Stimulating the visual and auditory memory
- Expanding passive and active vocabulary
- Social development (stimulating cooperation)



Contents

- 4 theme boards with the themes: Sandbox - crafts tools - nutrition - vehicles
- 64 loose cards: 32 (4 x 8) with □ as symbol
32 (4 x 8) with ■ as symbol

Structure of the games

Lotto game

4 theme boards - 32 cards with symbol □. Preferably, the game is played by four children. Each child receives one theme board. The cards are placed face down on the table. The children take turns turning one card over. If the card appears on his/her own theme board, it is placed in the correct position. Identical pictures cover each other. If the card does not appear on his/her own theme board, it is turned face down again. This card may not be chosen by the very next player. The first to completely cover his/her own theme board, wins the game.

Memory game

The game can be played with 8, 16, 24 or 32 pairs (□ and ■ symbols). The level of difficulty can thus be gradually increased. The cards are placed face down on the table in random order. The children take turns turning 2 cards over. When a child makes a match, he/she can keep the 2 cards. If the cards do not make a match, they are placed face down back on the table in the same place. The one who collects the most pairs wins the game.

Bingo guessing game

The game leader has 32 cards with the □ symbol face down on each other. Four children each have 8 random cards with the ■ symbol. The four children place the 8 cards in a game holder. The game leader describes each card step by step. For example: It is edible, it has a shell, it is white, it has a yolk, you eat it with a spoon, etc. The child who has the card calls out "BINGO", guesses the card and if the answer is correct, gets the card. Each child can take one guess per card. If nobody guesses the card, the game leader puts it at the bottom of the pile. The card that has been won is placed in each pair. The first person who guess 8 pairs, wins the game. The winner becomes the game leader.



Lomera (Lotto-Memory-Ratespiel)



Lernziele

- Entwicklung der visuellen Wahrnehmung
- Stimulation des visuellen und auditiven Gedächtnisses
- Entwicklung des aktiven und passiven Wortschatzes
- Soziales Verhalten (Stimulation der Zusammenarbeit)

Inhalt

- 4 Thementafeln mit den Themen:
Sandkasten - Bastelwerkzeug - Nahrung - Fahrzeuge
- 64 einzelne Karten: 32 (4 x 8) mit □ als Symbol
32 (4 x 8) mit ■ als Symbol

Spielaufbau

Lottospiel

4 Thementafeln - 32 Karten mit □ -Symbol. Das Spiel wird vorzugsweise von 4 Kindern gespielt. Jedes Kind erhält eine Thementafel. Die Karten liegen umgedreht auf dem Tisch. Der Reihe nach drehen die Kinder eine Karte um. Wenn die Karte auf der eigenen Thementafel erscheint, wird sie an die richtige Stelle gelegt. Die identischen Abbildungen werden übereinander gelegt. Wenn die Karte nicht auf der eigenen Thementafel erscheint, wird sie wieder umgedreht. Diese Karte darf vom nächsten Spieler nicht umgedreht werden. Wer als Erstes die eigene Thementafel vollständig ausgefüllt hat, hat gewonnen.

Memory

Das Spiel kann mit 8, 16, 24 oder 32 Paaren (Symbol □ und ■) gespielt werden. So kann der Schwierigkeitsgrad allmählich gesteigert werden. Die Karten liegen willkürlich umgedreht auf dem Tisch. Der Reihe nach drehen die Kinder 2 Karten um. Bei der Bildung eines Paares darf der Spieler die 2 Karten behalten. Wenn die Karten kein Paar bilden, werden sie auf denselben Platz umgedreht zurückgelegt. Wer die meisten Paare sammelt, gewinnt das Spiel.

Bingo-Ratespiel

Der Spielleiter hat 32 Karten mit dem □ Symbol, die umgedreht aufeinander liegen. Vier Kinder haben jeweils 8 beliebige Karten mit dem ■ Symbol. Die vier Kinder stellen die 8 Karten in einen Spielehalter. Der Spielleiter beschreibt jede Karte Schritt für Schritt. Z.B.: es ist essbar, es hat eine Schale, es ist weiß, es hat einen Dotter, du isst es mit einem Löffel usw. Das Kind, das die Karte hat, ruft BINGO, errät die Karte und bekommt sie bei einer richtigen Antwort. Pro Karte darf jedes Kind einmal raten. Wird die Karte von keinem Kind erraten, schiebt sie der Spielleiter unter den Stapel. Die gewonnen Karten werden pro Paar gelegt. Wer als Erstes 8 Paare hat, gewinnt das Spiel. Der Gewinner wird jetzt Spielleiter.

■ ■ Lomera (jeu de loto-mémoire-devinette)

Objectifs éducatifs

- développement de la perception visuelle
- stimulation de la mémoire visuelle et auditive
- enrichissement du vocabulaire passif et actif
- socialisation (stimulation de l'esprit d'équipe)

Contenu

- 4 plateaux thématiques: bac à sable - outils de bricolage - aliment - véhicules
- 64 cartes: 32 (4 fois 8) avec □ comme symbole
32 (4 fois 8) avec ■ comme symbole

Déroulement des jeux

Jeu du loto

4 plateaux thématiques - 32 cartes avec le symbole □. Ce jeu se joue, de préférence, à quatre enfants (de 4 à 6 ans). Un plateau thématique est distribué à chaque enfant. Les cartes sont posées sur la table de manière à ce que l'illustration soit cachée. Chacun à leur tour, les enfants retournent une carte. Lorsque la carte retournée apparaît sur le plateau thématique, elle est placée à l'endroit correspondant. Les représentations identiques sont superposées. Si la carte retournée n'apparaît pas sur le plateau thématique de l'enfant, elle est à nouveau cachée. Cette carte ne peut pas être choisie par le joueur suivant. Le premier joueur qui complète son plateau thématique a gagné la partie.

Jeu de mémoire

Ce jeu peut se jouer avec 8, 16, 24 ou 32 paires (symboles □ et ■), ce qui permet de relever progressivement le niveau de difficulté. Les cartes sont disposées volontairement sur la table, face cachée. Chacun à leur tour, les enfants âgés de 4 à 6 ans retournent deux cartes. Si une paire est formée, le joueur peut conserver les 2 cartes. Si les deux cartes ne forment pas une paire, elles sont remises à la même place sur la table, face cachée. Le joueur qui réunit le plus grand nombre de paires a gagné la partie.

Jeu de devinette Bingo

Le meneur de jeu possède 32 cartes avec le symbole □. Les cartes sont empilées, face cachée. Quatre enfants reçoivent chacun 8 cartes présentant le symbole ■. Les quatre enfants placent les 8 cartes sur un support. Le meneur de jeu décrit chacune des cartes, étape par étape. Par exemple: c'est comestible, cela a une coquille, c'est blanc, cela a un jaune, on le mange avec une cuillère à café, etc. L'enfant qui possède la carte dans son jeu s'écrie BINGO, devine ce que représente la carte et l'obtient si sa réponse est correcte. L'enfant ne peut essayer de répondre à la devinette qu'une seule fois par carte. Si personne ne devine ce que représente la carte, le meneur de jeu la remet sous la pile. Les cartes gagnées sont posées par paire. Le joueur qui a su deviner 8 paires a gagné la partie. Le gagnant devient le meneur de jeu.

